

ENGLISH

IT'S TIME TO BUILD YOURSELF A BETTER BRAIN

Hello and welcome one and all to **Buzz!™: Brain Bender**.

Have you ever wondered what it must feel like to be as mind-bogglingly intelligent as yours truly? Ever stood open mouthed at questions answered in my massively-popular quizzes? Well wonder no more because Professor Buzz is here to blow your mind with the ultimate mental workout for your ailing brain.

I've personally prepared 16 entertaining and informative mini-games covering four categories designed to test all four corners of your brain. Good performances will boost your brain power, scoop Boffin Awards and unlock testing challenges. And, folks, once I've got your ultimate organ fighting fit, I'll unleash you to take on your friends in no-holds-barred Brain Battles!

That's right my apprentice eggheads, one day you could be just like me – albeit without the charm and devilishly good looks! Right, where was I? Oh yes, it's time to grab your lab coats and follow me to boost your brainpower Buzz-style.

Oh, and stop playing with that Bunsen burner – it's not a toy...

MEMORY STICK DUO™

To save game settings and progress, insert a Memory Stick Duo™ into the Memory Stick Duo™ slot of the PSP™ system. Saved game data can be loaded from the same Memory Stick Duo™ or any Memory Stick Duo™ containing previously saved **Buzz!™: Brain Bender** data. Make sure there is enough free space on the Memory Stick Duo™ before commencing play.

Buzz!™: Brain Bender uses an autosave feature. Do not remove the Memory Stick Duo™ or switch off the PSP™ system when the Memory Stick Duo™ indicator is flashing or when the autosave icon is displayed on-screen.

PLEASE NOTE: The minimum amount of free space required to save **Buzz!™: Brain Bender** data may vary depending on the capacity of the Memory Stick Duo™ inserted.

WIRELESS (WLAN) FEATURES

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow the user to communicate with other PSP™ systems, download data and compete against other users via connection to a Wireless Local Area Network (WLAN).



AD HOC MODE

Ad Hoc Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows two or more individual PSP™ systems to communicate directly with each other.



GAME SHARING

Some software titles feature Game Sharing facilities which enable the user to share specific game features with other users who do not have a PSP™ Game in their PSP™ system.



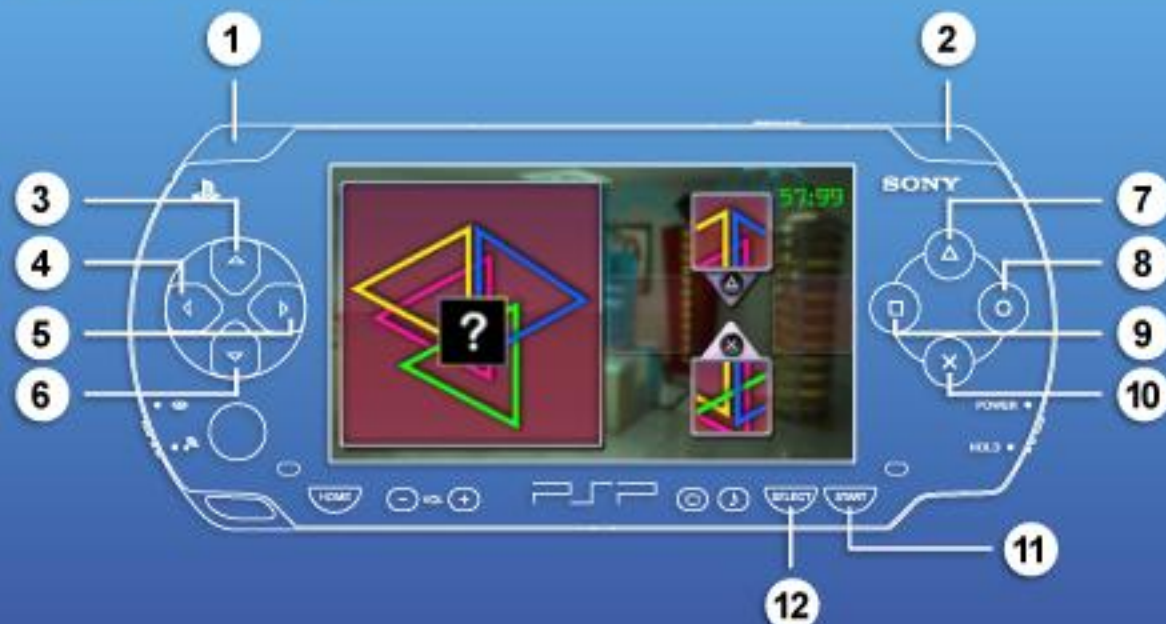
INFRASTRUCTURE MODE

Infrastructure Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows the PSP™ system to link to a network via a Wireless (WLAN) Access Point (a device used to connect to a Wireless network). In order to access Infrastructure Mode features, several additional items are required, including a subscription to an Internet Service Provider, a network device (e.g. a Wireless ADSL Router), a Wireless (WLAN) Access Point and a PC. For further information and setting up details, please refer to the PSP™ system Instruction Manual.

PLEASE NOTE: **Buzz!**™: **Brain Bender** does not support any of the above Wireless (WLAN) features.

DIRECTIONAL BUTTONS – MOVEMENT

In this manual, ↑, ↓, ←, → etc. are used to denote the direction of the directional buttons only, unless stated otherwise.



- 1 L button
- 2 R button
- 3 ↑ button
- 4 ← button
- 5 → button
- 6 ↓ button

- 7 △ button
- 8 ○ button
- 9 □ button
- 10 × button
- 11 START button
- 12 SELECT button

CONTROLS

To navigate the menus in **Buzz!™: Brain Bender**, press , ,  or  to highlight an option, then press the  button to confirm. To return to the previous menu screen, press the  button. To play the games, press the , the , the  button or the  button to answer each question.

GETTING STARTED

The first screen displayed at start-up is the Language Select screen. Choose your language and press the  button to access the title screen. Press the START button to access the Registration screen. To begin brain bending, choose a previously created profile and press the  button to access the Main Menu.

If you are playing **Buzz!™: Brain Bender** for the first time, you must create a new profile. To register as one of Buzz's students, select an empty save slot on the left of the Registration screen, enter your profile name using the virtual keyboard and select "End". Then choose whether to activate the game's autosave feature. Up to four profiles can be saved at one time so you can easily compare your brainpower with friends and family! To delete a created profile, highlight one and press the  button.

NOTE: You cannot pause a game in **Buzz!™: Brain Bender**. To quit one, press the START button and then press the  button to confirm. You will lose all progress and awards earned in that game.

USING THE VIRTUAL KEYBOARD

You must use the virtual keyboard to enter your profile name as well as Brain Battle contestant names. It should be used as follows:

- To enter a letter, highlight it and press the  button.
- To delete a letter, highlight "Del" and press the  button.
- To confirm a name, highlight "End" and press the  button.

MAIN MENU

Press **↑**, **↓**, **←** or **→** to highlight Training, Test, Challenge, Brain Battle, Boffin Awards or Options and press the **⊗** button to confirm.



THE GAME SCREEN



PLAYING THE GAME

Each mini-game in **Buzz!™: Brain Bender** has been developed by Buzz himself to target all four corners of your brain. There are four categories – Observation, Memory, Analysis and Calculation – and each one is divided into four distinctive games. See Buzz's quick guide below to give your brain a head start.

MINI-GAMES

Here's a heads-up on the different games your brain will have to cope with.

OBSERVATION

Match Up: Spot the pairs on the left-hand side of the screen to prove you're more than a match for this twin-tastic test.

Shape Spotter: Can you see in the dark? Match the silhouettes on the left to the items on the right to beat this shadowy riddle. More carrots please...

Missing Link: A chain of tiles, some like dominoes and others with pictures and symbols, are displayed with one or more tiles missing. Your task is to fill the gaps with a legitimate move.

Pattern Match: Which patterns have been lifted directly from the grid on the left of the screen and which are merely colourful impostors?

MEMORY

Take Away: One for all you card sharks! A series of playing cards appears on the screen and then reappears with one or more turned over. Your job is to remember the missing ones.

Puzzle Pieces: A jigsaw puzzle is displayed with one or more pieces highlighted. You must identify the highlighted pieces when the puzzle disappears.

Quick Count: Quick, call pest control! Two sets of insects or fish are displayed in turn and you need to decide which set contains the most.

Sound Chain: A sequence of noises is played – each one represented by an animated animal or object. You must repeat the sequence by selecting the relevant animations in the correct order. Sound easy?

ANALYSIS

Path Finder: A maze with multiple entrances is displayed; which path leads to the prize in the centre?

Power Struggle: Different vehicles test each other's strength in a "tug-of-war". You must decide which vehicle has the most pulling power.

Shape Count: A number of shapes are shown on the screen and you have to count them. You'll be using your fingers to answer the questions so remember to take your socks off...

Tangle Tease: A number of shapes are displayed with sections blacked out and you must identify these missing sections. You'll love this colourful poser... and the game's good too!

CALCULATION

Majority: A number of images are displayed on the left of the screen and it's your job to determine which one appears the most times. Get those fingers moving!

Count Tally: A number of items are displayed in various patterns on the left-hand side of the screen. You have to select two answers that add up to the total number of items in the pattern.

Blot Swot: A sum is displayed on the screen. However, an important part of it has been covered. It's your job to work out the missing number or symbol.

Sliced Up: I spy pie! A number of items of food are displayed on the screen and you must calculate the fraction that has been left on the plate. Oh boy, I'm hungry – someone call catering!

GAME MODES

Whether you're taking part in a Test, taking your brain through its paces in Training mode, taking up a crafty Challenge or taking on all comers in a brutal Brain Battle, here's how to begin your **Buzz!™: Brain Bender** workout.

TRAINING

Select "Training" in the Main Menu for a 60-second brain bending workout.

Highlight a category on the left of the Select A Training Category screen to check out your recent performances on the Training History graph and set out to smash your record. Good performances are awarded bronze, silver and gold stars.

Training mode features 16 mini-games spread over four categories with three difficulty levels for each category. To begin with, all mini-games and categories are unlocked at the Easy level. To unlock the next difficulty level up for a game, you must win a star at the current level.

HOW TO BEGIN TRAINING

To kick off your Training regime, select the Training icon in the Main Menu and choose a category on the left-hand side of the screen. Your best performances and stars awarded for each game are highlighted on the right. Select a mini-game to play and press the  button. Finally, select a difficulty level – the best scores so far for that game are displayed on the right-hand side of the screen – and press the  button. Complete the game to view your results and brainpower rating and to see if you've won any stars or Boffin Awards.

TEST

All new students should take a Test in order to obtain an initial brainpower rating before embarking on their training regime.

A Test measures your all-round brainpower across all four categories. Each corner of your brain will be tested over a four-minute examination and Buzz will show you which areas need the most attention.

At the end of each Test, find out what electrical item your brainpower – measured in kj – can be used to run. If nose hair trimming is all you're capable of, then it's time to get on with some more training!

Drop back to Buzz's lab regularly to see how your brain is progressing.

TAKING A TEST

To take a Test, select the Test icon in the Main Menu and press the  button. Complete the four mini-games – one randomly selected from each category – to view your score for each, along with your brainpower rating. Exceptional performances will also earn coveted Boffin Awards!

CHALLENGE

Are you ready to take it to the next level? Well, Buzz likes to test his students so he's added a twist to his Training games. Challenges can be unlocked by winning stars in Training mode – highlight a locked Challenge to find out how to unlock it. Nail each one to win stars, post high scores... and gain the admiration of the world's greatest host.

TO TAKE UP A CHALLENGE

To start a Challenge, select the Challenge icon in the Main Menu and press the  button, then select an unlocked Challenge.

NOTE: To discover how to unlock a locked Challenge, highlight one of the icons containing a padlock, and a description of how that Challenge can be unlocked will be displayed at the bottom of the screen.

CHALLENGE TYPES

You can take on 15 Challenges across all four categories. There are four types of Challenge:

Survival: You initially have 20 seconds to complete these Challenges – however, every correct answer will buy you more time. As the questions get more difficult, the time you can gain diminishes, so make sure you keep the pace up!

Winning Streak: Answer consecutive questions correctly to earn an ever-increasing tally of points. However, every wrong answer reduces the number of points up for grabs in the next question so the aim is simple: don't get one wrong!

Endurance: These mental marathons truly test your ability to maintain your concentration levels. You must keep it together for four-minute brain bombardments covering all four games in each category.

Changeover: There's no time to settle in this changing challenge because the game type alters every few seconds. Before you can think about the right answer, you've got to first work out what the questions are asking!

BRAIN BATTLE

Is your brain becoming too bulbous for your friends and family? Well, it's time to show off your mental dexterity by taking on your nearest and dearest in a pass-around battle of the brains. Up to six players can take part in a Brain Battle using a single PSP™ system.

COMMENCING A BRAIN BATTLE

To begin a Brain Battle, select the Brain Battle icon in the Main Menu and press the  button. Press , ,  or  to choose the number of players and difficulty level and to decide what categories and games you wish to face, then press the  button to confirm. Finally, each player must enter their name using the virtual keyboard.

Each player must then take it in turns to play each round of the battle, passing the PSP™ system onto the next player when prompted on the screen. Your progress is summarised after each round and at the end of the battle you can see just where you rank amongst your friends and family – the bigger the brain, the better your score!

BOFFIN AWARDS

Some people collect stamps or small figurines but there's really only one collectable for budding eggheads: Boffin Awards. There are 18 prestigious prizes up for grabs during the game, each one presented for a distinguished accomplishment.

To find out what you have to show for all your hard work, press , ,  or  on the Boffin Awards screen to select a highlighted award. Each one includes a description at the bottom of the screen to show you what you must do to collect it.

OPTIONS

Turn the autosave function on or off, choose an alternative language, load data previously saved to Memory Stick Duo™ or save data to Memory Stick Duo™.

FRANÇAIS

L'HEURE EST VENUE DE SE MUSCLER LE CERVEAU !

Bonjour et bienvenue à tous dans **Buzz!™: Brain Twister**.

Vous vous êtes déjà demandé ce que ça peut faire d'avoir une intelligence aussi époustouflante que celle de votre serviteur ? Vous êtes déjà restés la bouche grande ouverte devant des réponses à mes quiz ô combien célèbres ? Plus la peine ! Le Professeur Buzz est là pour vous revigorer les cellules grises grâce au tout dernier système d'entraînement mental pour les cervelles de moineau.

J'ai personnellement préparé 16 mini-jeux divertissants et instructifs recouvrant quatre catégories conçues pour mettre à l'épreuve les quatre coins de votre cerveau. De bons résultats feront augmenter votre énergie cérébrale, vous rapporteront des Prix Intellos et déverrouilleront de nouveaux défis. Et une fois que votre organe ultime sera opérationnel, je pourrai enfin vous envoyer affronter des amis dans des Batailles de cerveau où tous les coups seront permis !

Eh oui, jeunes disciples au cerveau aussi gros qu'un petit pois, un jour, vous pourrez peut-être devenir comme moi, même si vous n'arriverez jamais à égaler mon charme et ma beauté diaboliques ! Bon, où en étais-je ? Oh, oui, le moment est venu d'enfiler votre blouse de labo et de me suivre pour donner un coup de fouet à ce qui vous sert de cerveau, dans le plus pur style Buzz!™.

Oh, et arrêtez de jouer avec ce bec Bunsen, ce n'est pas un jouet...

MEMORY STICK DUO™

Pour sauvegarder la progression et les paramètres de jeu, insérer un Memory Stick Duo™ dans la fente pour Memory Stick Duo™ du système PSP®. Il est possible de charger des données de jeu à partir du même Memory Stick Duo™ ou de tout autre Memory Stick Duo™ contenant des données de **Buzz!™: Brain Twister** précédemment sauvegardées. Vérifier que l'espace sur le Memory Stick Duo™ est suffisant avant de commencer à jouer.

Buzz!™: Brain Twister utilise une fonction d'auto-sauvegarde. Ne pas retirer le Memory Stick Duo™ ni éteindre le système PSP® lorsque l'indicateur d'accès Memory Stick Duo™ clignote ou que l'icône d'auto-sauvegarde est affichée à l'écran.

REMARQUE : l'espace minimum nécessaire pour sauvegarder les données de **Buzz!™: Brain Twister** peut varier selon la capacité du Memory Stick Duo™ inséré.

FONCTIONS SANS FIL (WLAN)

Les titres compatibles avec les fonctionnalités sans fil (WLAN) permettent à l'utilisateur de communiquer avec d'autres systèmes PSP®, de télécharger des données et de jouer avec d'autres utilisateurs via une connexion en réseau local sans fil (WLAN).



MODE AD HOC

Le mode Ad Hoc est une fonction sans fil (WLAN) permettant à deux systèmes PSP® ou plus de communiquer directement.



PARTAGE DE JEU

Fonction proposée par certains titres, permettant à l'utilisateur de partager certaines caractéristiques d'un jeu avec des utilisateurs n'ayant pas de PSP®Game inséré dans leur système PSP®.



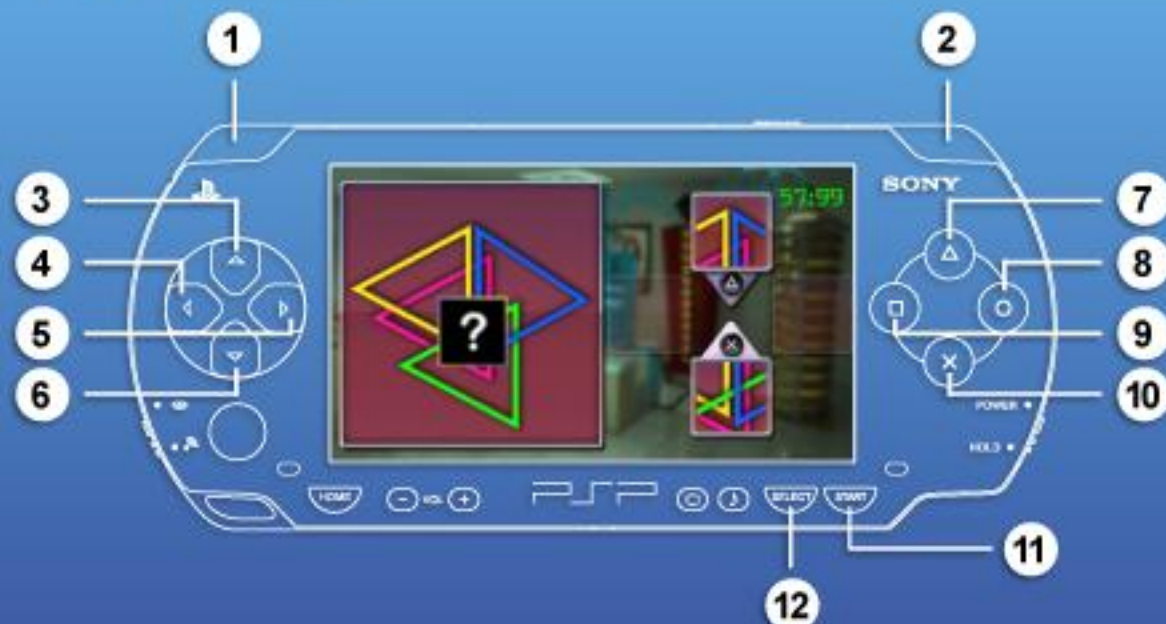
MODE INFRASTRUCTURE

Le mode Infrastructure est une fonction sans fil (WLAN) permettant le raccordement du système PSP® à un réseau via un point d'accès sans fil (WLAN), c'est-à-dire un dispositif de connexion à un réseau sans fil. Le mode Infrastructure requiert plusieurs éléments, dont un abonnement auprès d'un fournisseur d'accès à Internet, un dispositif réseau (par exemple : routeur ADSL sans fil), un point d'accès sans fil (WLAN) et un PC. Pour de plus amples informations concernant l'installation, se reporter au mode d'emploi du système PSP®.

REMARQUE : **Buzz!™: Brain Twister** n'est compatible avec aucune des fonctionnalités sans fil (WLAN) ci-dessus.

TOUCHES DIRECTIONNELLES – DÉPLACEMENT

Dans ce manuel, ↑, ↓, ←, →, etc. correspondent, sauf indication contraire, uniquement aux touches directionnelles.



- 1 touche
- 2 touche
- 3 touche
- 4 touche
- 5 touche
- 6 touche

- 7 touche
- 8 touche
- 9 touche
- 10 touche
- 11 touche START (mise en marche)
- 12 touche SELECT (sélection)

COMMANDES

Pour parcourir les menus de **Buzz!™: Brain Twister**, appuyer sur les touches ↑, ↓, ← ou → pour sélectionner une option, puis sur la touche X pour confirmer. Pour revenir à l'écran précédent, appuyer sur la touche ⌂. Pour jouer aux jeux, appuyer sur les touches ⌂, 🎮, X ou 🎮 pour répondre à chaque question.

DÉMARRAGE

Le premier écran qui s'affiche au démarrage est l'écran Sélection langue. Choisis ta langue et appuie sur la touche X pour accéder à l'écran de titre. Appuie sur la touche START (sélection) pour accéder à l'écran Enregistrement. Pour commencer à te remuer les méninges, choisis un profil créé précédemment et appuie sur la touche X pour accéder au menu principal.

Si tu joues à **Buzz!™: Brain Twister** pour la première fois, tu dois créer un nouveau profil. Pour t'enregistrer en tant qu'apprenti de Buzz, sélectionne un emplacement de sauvegarde vide sur la gauche de l'écran Enregistrement, saisis le nom de ton profil à l'aide du clavier virtuel, puis confirme avec OK. Ensuite, choisis d'activer ou non la fonction d'auto-sauvegarde du jeu. Jusqu'à quatre profils peuvent être sauvegardés en même temps, ainsi, tu peux facilement comparer tes capacités intellectuelles avec celles de tes amis ou de ta famille ! Pour effacer un profil existant, sélectionne-le et appuie sur la touche 🗑️.

REMARQUE : il est impossible de mettre une partie de **Buzz!™: Brain Twister** en pause. Pour quitter une partie, appuie sur la touche START (sélection), puis sur la touche X pour confirmer. La progression et les prix remportés au cours de la partie seront perdus.

UTILISATION DU CLAVIER VIRTUEL

Tu dois utiliser le clavier virtuel pour saisir le nom de ton profil, ainsi que celui des concurrents des Bataille de cerveau. Les commandes du clavier virtuel sont les suivantes :

- Pour entrer une lettre, sélectionne-la et appuie sur la touche X.
- Pour effacer une lettre, sélectionne Suppr. et appuie sur la touche X.
- Pour confirmer le nom, sélectionne OK et appuie sur la touche X.

MENU PRINCIPAL

Appuie sur les touches ↑, ↓, ← ou → pour sélectionner Entraînement, Test, Défi, Bataille de cerveaux, Prix intellos ou Options, puis sur la touche X pour confirmer.



L'ÉCRAN DE JE



JOUER UNE PARTIE

Chaque mini-jeu de **Buzz!™: Brain Twister** a été conçu par Buzz en personne pour mettre à l'épreuve les quatre coins de ton cerveau. Il existe quatre catégories, Observation, Mémoire, Analyse et Calcul, contenant chacune quatre jeux distinctifs. Pour faire chauffer tes neurones en douceur, consulte le guide rapide de Buzz ci-dessous.

LES MINI-JEUX

Voici un petit aperçu des différents jeux que ton cerveau va devoir affronter.

OBSERVATION

Associations : trouve les paires sur la gauche de l'écran et prouve que tu es à la hauteur, même en voyant double.

Formes et couleurs : tu peux voir dans le noir ? Fais correspondre les silhouettes sur la gauche avec les objets sur la droite pour venir à bout de cette sombre affaire. La nuit va être longue...

Pièce manquante : une suite de tuiles, certaines ressemblant à des dominos, d'autres recouvertes d'images ou de symboles, sont affichées avec une ou plusieurs tuiles manquantes. Ta tâche consiste à remplir le ou les trous grâce à la combinaison adéquate.

Identification : quelle forme a été directement prise sur la droite de l'écran, et lesquelles ne sont là que pour t'induire en erreur ?

MÉMOIRE

Carte cachée : pas de pitié pour les escrocs ! Une série de cartes apparaît à l'écran, puis réapparaît avec une ou plusieurs cartes retournées. Ta mission est de te souvenir de celles qui manquent.

Puzzle : un puzzle apparaît à l'écran avec une ou plusieurs pièces en surbrillance. Tu dois identifier les pièces en surbrillance lorsque le puzzle disparaît.

Mémoire d'éléphant : vite, appelez les services vétérinaires ! Deux séries d'insectes et de poissons apparaissent l'une après l'autre. Tu dois décider laquelle en contient le plus.

Associa-son : une série de sons est jouée, chaque son étant représenté par un animal ou un objet animé. Tu dois rejouer la série de sons en sélectionnant les animations correspondantes dans le bon ordre. Ne va pas plus vite que la musique !

ANALYSE

Labyrinthe : un labyrinthe avec de multiples entrées s'affiche. Laquelle mène à la récompense située au centre ?

Lutte de forces : des véhicules comparent leur puissance au tir à la corde. À toi de décider lequel a la plus grande force de traction.

Formes multiples : il te suffit de compter les formes affichées à l'écran. Tu auras besoin de tes doigts pour répondre, alors pense à enlever tes moufles...

Intersections : des formes s'affichent à l'écran, mais elles sont partiellement cachées. À toi d'identifier les sections manquantes. Tu vas adorer ce casse-tête coloré... le jeu en lui-même n'est pas mal non plus !

CALCUL

Majorité : des images apparaissent sur la gauche de l'écran. Ta mission : désigner laquelle est représentée le plus de fois. Sers-toi de tes doigts !

Le compte est bon : des objets sont représentés en tas, sur la gauche de l'écran. Tu dois sélectionner deux réponses qui, une fois additionnées, correspondent au total des objets dans le tas.

Calcul à trou : une somme s'affiche à l'écran. Cependant, une importante partie est cachée. À toi de trouver le chiffre ou le symbole manquant.

Pourcentages : le casse-croûte en déroute ! De la nourriture apparaît à l'écran et tu dois calculer la fraction restant dans l'assiette. Oh, j'ai une de ces faims... qu'on m'appelle un traiteur !

MODES DE JEU

Que ce soit pour participer à un Test, faire chauffer ton cerveau en mode Entraînement, te lancer dans un Défi ou affronter tout le monde dans une violente Bataille de cerveaux, voici comment commencer une partie de **Buzz!™: Brain Twister**.

ENTRAÎNEMENT

Sélectionne Entraînement à partir du menu principal pour vivre 60 secondes d'agitation cérébrale.

Sélectionne une catégorie sur la gauche de l'écran. Choisir une catégorie d'entraînement, jette un coup d'œil à tes performances récentes dans l'Historique entraînement et prépare-toi à exploser ton record. Les bonnes performances sont récompensées par des étoiles de bronze, d'argent et d'or.

Le mode Entraînement comprend 16 mini-jeux répartis en quatre catégories, chacune ayant trois niveaux de difficulté. Au début, l'intégralité des mini-jeux et des catégories est disponible au niveau Facile. Pour débloquer la difficulté suivante d'un jeu, tu dois obtenir une étoile au niveau actuel.

COMMENCER L'ENTRAÎNEMENT

Pour démarrer ton Entraînement, sélectionne l'icône Entraînement dans le menu principal et choisis une catégorie sur la gauche de l'écran. Tes meilleures performances et tes étoiles obtenues à chaque mini-jeu s'affichent sur la droite de l'écran. Sélectionne le mini-jeu de ton choix et appuie sur la touche . Enfin, sélectionne un niveau de difficulté (les meilleurs scores actuels s'affichent sur la droite de l'écran) et appuie sur la touche . Termine la partie pour consulter tes résultats, ainsi que la puissance de ton cerveau, et pour voir si tu as gagné des étoiles ou des Prix Intellos.

TEST

Il est conseillé aux nouveaux étudiants de passer un Test afin de connaître la puissance de leur cerveau, avant d'entamer leurs séries d'exercices.

Un Test mesure la puissance de ton cerveau selon quatre critères. Chaque partie de ton cerveau sera mise à l'épreuve lors d'examens de quatre minutes, et Buzz mettra en avant les zones qui réclament le plus d'attention.

À la fin de chaque Test, tu découvres quel objet pourrait s'alimenter grâce à la puissance de ton cerveau, mesurée en kilojoules. Si tu ne sais rien faire d'autre que te tirer les poils du nez, alors il est grand temps de commencer ton Entraînement !

Reviens régulièrement au labo de Buzz pour vérifier les progrès de ton cerveau.

PASSER UN TEST

Pour passer un Test, sélectionne l'icône Test à partir du menu principal et appuie sur la touche . Termine les quatre mini-jeux (choisis au hasard dans chacune des quatre catégories) pour voir tes scores, ainsi que la puissance de ton cerveau. Tes performances les plus brillantes te vaudront l'un de ces fameux Prix Intellos tant convoités !

DÉFI

Tu te sens capable de monter la difficulté d'un cran ? Bon, comme Buzz aime mettre ses étudiants à l'épreuve, il a perfectionné ses jeux d'Entraînement. Tu peux ainsi débloquent des Défis en gagnant des étoiles en mode Entraînement. Sélectionne un Défi verrouillé pour savoir comment le déverrouiller. Remporte haut la main chacun des Défis pour gagner des étoiles, publier tes meilleurs scores... et gagner l'admiration du plus grand présentateur du monde.

PARTICIPER À UN DÉFI

Pour démarrer un Défi, sélectionne l'icône Défi à partir du menu principal et appuie sur la touche . Choisis ensuite un Défi déverrouillé.

REMARQUE : pour savoir comment déverrouiller un Défi, sélectionne l'une des icônes possédant un cadenas. Les informations pour déverrouiller ce Défi s'afficheront en bas de l'écran.

TYPES DE DÉFIS

Tu peux jouer à 15 Défis répartis entre les quatre catégories. Il existe quatre types de Défis :

Chrono : tu démarres avec 20 secondes pour terminer ces Défis, mais chaque bonne réponse te rapporte du temps supplémentaire. Plus les questions deviennent difficiles, plus le temps à gagner diminue, alors tâche de garder le rythme !

Sans faute : réponds correctement à plusieurs questions consécutives pour gagner un nombre croissant de points. Attention, chaque mauvaise réponse réduit le nombre de points à gagner lors de la prochaine question, alors l'objectif est simple : ne te trompe pas !

Marathon : ces épreuves d'endurance mentale testent ta capacité à maintenir ta concentration. Essaie de tenir le coup lors de ces quatre minutes de bombardement cérébral couvrant les quatre jeux de chaque catégorie.

Rapidité : pas le temps de souffler dans ce défi survolté où le type de jeu peut changer d'une seconde à l'autre. Avant de réfléchir à la bonne réponse, vérifie d'abord l'intitulé de la question !

BATAILLE DE CERVEAUX

Ton cerveau devient trop bulbeux pour tes amis, ou ta famille ? Alors il est grand temps de prouver ta dextérité mentale en affrontant tes proches dans une joute cérébrale au tour par tour. Jusqu'à six joueurs peuvent participer à une Bataille de cerveaux avec un seul système PSP®.

COMMENCER UNE BATAILLE DE CERVEAUX

Pour commencer une Bataille de cerveaux, sélectionne l'icône Bataille de cerveaux à partir du menu principal et appuie sur la touche . Appuie sur les touches , ,  ou  pour déterminer le nombre de joueurs ainsi que le niveau de difficulté, et décide des catégories et des jeux proposés, puis sur la touche  pour confirmer. Les joueurs doivent ensuite saisir leurs noms à l'aide du clavier virtuel.

Chacun participe alors à une manche au tour par tour, puis passe le système PSP® au joueur suivant lorsque l'instruction s'affiche à l'écran. La progression est résumée après chaque manche. À la fin de la bataille, tu peux voir où tu te situes par rapport à tes amis ou ta famille... Plus tu en as dans le cerveau, meilleur sera ton score !

PRIX INTELLOS

Il y en a qui collectionnent les timbres, d'autres des figurines, mais il n'existe qu'un seul objet de collection pour les apprenties têtes d'œuf : les Prix Intellos. Il existe 18 récompenses prestigieuses à gagner dans ce jeu, chacune correspondant à une victoire particulière.

Pour savoir comment obtenir la récompense de ton dur labeur, appuie sur les touches , ,  ou  sur l'écran Prix Intellos pour sélectionner celui de ton choix. Chacun possède une description, affichée en bas de l'écran, t'expliquant ce qu'il faut faire pour l'obtenir.

OPTIONS

Choisis d'activer ou non la fonction d'auto-sauvegarde, change de langue, charge des données sauvegardées ou sauvegarde des données sur un Memory Stick Duo™.

ITALIANO

MIGLIORATE LE CAPACITÀ DEL VOSTRO CERVELLO!

Ciao e benvenuto a **Buzz!™: IngegnaMente**.

Vi siete mai chiesti come ci si sente a essere talmente intelligenti da stupire tutti quanti? Siete mai rimasti a bocca aperta di fronte a qualcuno che rispondeva alle domande nei miei famosissimi quiz? Beh, smettete di chiedervelo, perché il Professor Buzz è pronto a mettere alla prova il vostro cervello con il miglior allenamento mentale per le vostre meningi doloranti.

Ho preparato personalmente 16 minigiochi divertenti e ricchi di informazioni, suddivisi in quattro categorie pensate per mettere alla prova il vostro cervello a 360 gradi. Se la vostra prestazione sarà buona, aumenterete la vostra energia cerebrale, accumulerete Premi del Cervellone e sbloccherete sfide impegnative. E una volta che avrò rimesso in forma il vostro organo da combattimento più importante, vi farò sfidare i vostri amici in Scontri fra Cervelli all'ultimo sangue!

Proprio così, miei aspiranti cervelloni: un giorno potreste diventare come me, ovviamente senza lo stesso fascino e la stessa intrigante bellezza! Oh sì, è ora di afferrare i vostri camici da laboratorio e seguirmi: aumenteremo la vostra energia cerebrale in pieno stile Buzz!

E smettetela di giocare con il fornello da laboratorio... Non è un giocattolo.

MEMORY STICK DUO™

Per salvare le impostazioni e i progressi di gioco, inserire un Memory Stick Duo™ nell'ingresso Memory Stick Duo™ del sistema PSP®. I dati di gioco salvati possono essere caricati dallo stesso Memory Stick Duo™ o da qualsiasi Memory Stick Duo™ contenente dati di **Buzz!™: IngegnaMente** salvati in precedenza. Assicurarsi che sul Memory Stick Duo™ vi sia spazio libero sufficiente prima di iniziare a giocare.

Buzz!™: IngegnaMente utilizza una funzionalità di salvataggio automatico. Non rimuovere il Memory Stick Duo™ o spegnere il sistema PSP® quando la spia del Memory Stick Duo™ lampeggia o quando sullo schermo viene visualizzata l'icona del salvataggio automatico.

NOTA: lo spazio minimo richiesto per salvare i dati di gioco di **Buzz!™: IngegnaMente** può variare in base alla capacità del Memory Stick Duo™ inserito.

FUNZIONALITÀ WIRELESS (WLAN)

I titoli che supportano la funzionalità Wireless (WLAN) consentono all'utente di comunicare con altri sistemi PSP®, di scaricare dati e di gareggiare con altri utenti tramite connessione a una rete WLAN (Wireless Local Area Network).



MODALITÀ AD HOC

La Modalità Ad Hoc è una funzionalità Wireless (WLAN) che consente a due o più singoli sistemi PSP® singoli di comunicare direttamente tra di loro.



CONDIVISIONE PARTITA

Alcuni titoli prevedono delle funzionalità di Condivisione partita, che consentono all'utente di condividere specifiche funzionalità con altri utenti che non possiedono un PSP™Game per il loro sistema PSP®.



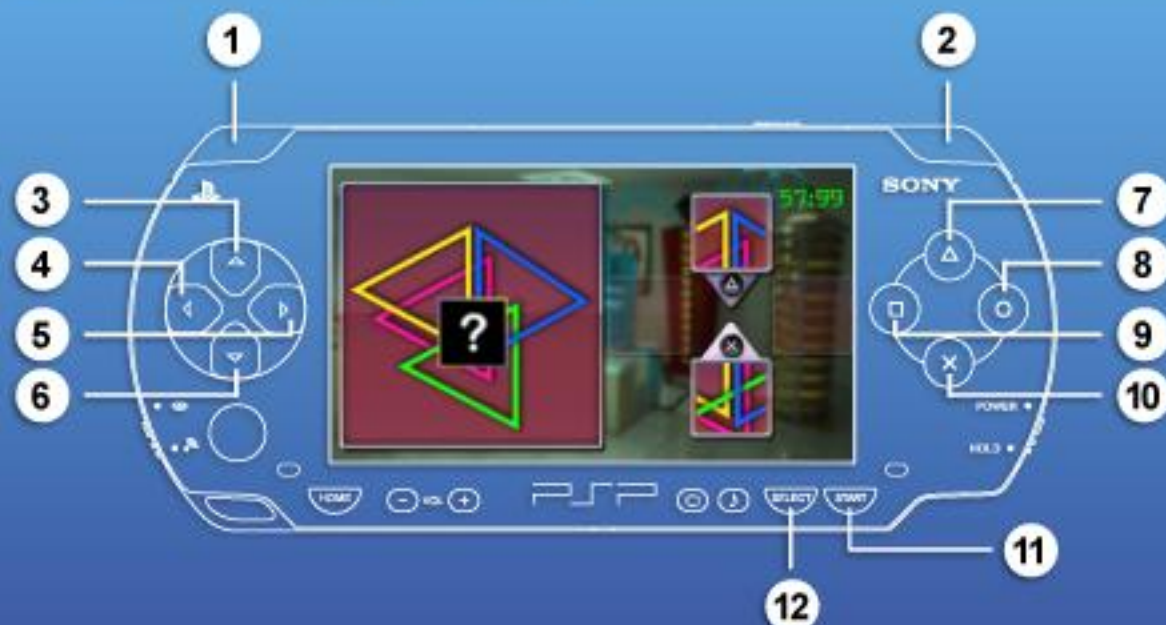
MODALITÀ INFRASTRUTTURA

La Modalità Infrastruttura è una funzionalità Wireless (WLAN) che consente al sistema PSP® di collegarsi a una rete tramite un Punto di Accesso Wireless (WLAN), ovvero un dispositivo utilizzato per collegarsi a una rete Wireless. Per poter accedere alle funzionalità della Modalità Infrastruttura sono necessari diversi strumenti aggiuntivi, tra cui l'iscrizione a un fornitore di servizi internet, un dispositivo di rete (ad esempio un Router Wireless ADSL), un Punto di Accesso Wireless (WLAN) e un PC. Per ulteriori informazioni e per una spiegazione dettagliata delle impostazioni, fare riferimento al manuale di istruzioni del sistema PSP®.

NOTA: Buzz!™: **IngegnaMente** non supporta nessuna delle funzionalità Wireless (WLAN) sopra elencate.

TASTI DIREZIONALI – MOVIMENTO

In questo manuale, i simboli ↑, ↓, ←, → ecc. vengono usati per riferirsi solo alla direzione dei tasti direzionali, salvo diverse indicazioni.



- 1 tasto **L**
- 2 tasto **R**
- 3 tasto ↑
- 4 tasto ←
- 5 tasto →
- 6 tasto ↓

- 7 tasto △
- 8 tasto ○
- 9 tasto □
- 10 tasto ×
- 11 tasto START
- 12 tasto SELECT

COMANDI

Per scorrere tra i menu di **Buzz!™: IngegnaMente**, premere , ,  o  per evidenziare un'opzione, quindi premere il tasto  per confermarla. Per tornare alla schermata di menu precedente, premere il tasto . Per giocare, premere il tasto , ,  o  per rispondere a ciascuna domanda.

PER INIZIARE

La prima schermata visualizzata all'avvio è la schermata Selezione lingua. Scegliere la lingua desiderata, quindi premere il tasto  per accedere alla schermata del titolo. Premere il tasto START per accedere alla schermata Registrazione. Per iniziare il gioco, scegliere un profilo creato in precedenza e premere il tasto  per accedere al Menu principale.

Se giochi a **Buzz!™: IngegnaMente** per la prima volta, dovrai creare un nuovo profilo. Per registrarti come studente di Buzz, seleziona una posizione di salvataggio vuota sulla sinistra della schermata Registrazione, quindi inserisci il nome del profilo tramite la tastiera virtuale e infine seleziona "Fine". Quindi scegli se desideri attivare la funzionalità di salvataggio automatico. È possibile salvare fino a quattro profili alla volta, in modo da confrontare facilmente le tue abilità mentali con quelle di amici e parenti! Per eliminare un profilo creato, evidenzialo e premi il tasto .

NOTA: in **Buzz!™: IngegnaMente**, non è possibile mettere il gioco in pausa. Per uscire da una partita, premi il tasto START e quindi il tasto  per confermare. Perderai tutti i progressi di gioco e tutti i premi ottenuti durante quella partita.

COME USARE LA TASTIERA VIRTUALE

Per inserire il nome del profilo e dei partecipanti allo Scontro di Cervelli, devi utilizzare la tastiera virtuale. Il suo funzionamento è il seguente:

- Per inserire una lettera, evidenziala e premi il tasto .
- Per cancellare una lettera, evidenzia "Elim." e premi il tasto .
- Per confermare un nome, evidenzia "Fine" e premi il tasto .

MENU PRINCIPALE



Premi $\uparrow$, $\downarrow$, $\leftarrow$ o $\rightarrow$ per evidenziare Allenamento, Test, Sfida, Scontro di Cervelli, Premi del Cervellone o Opzioni, quindi premi il tasto $\otimes$ per confermare.

LA SCHERMATA DI GIOCO



COME GIOCARE

Tutti i minigiochi di **Buzz!™: IngegnaMente** sono stati sviluppati da Buzz stesso per mettere alla prova tutte le aree del tuo cervello. Ci sono quattro categorie: Osservazione, Memoria, Analisi e Calcolo. Ciascuna di esse è suddivisa in quattro giochi distinti. Dai un'occhiata alla guida rapida di Buzz per farti un'idea più precisa.

MINIGIOCHI

Ecco una panoramica dei diversi giochi che dovrà affrontare il tuo cervello.

OSSERVAZIONE

Gioco delle coppie: individua le associazioni sul lato sinistro dello schermo per dimostrare che sei più che all'altezza di questo fantastico test.

Forme e colori: riesci a vedere nel buio? Associa le forme sulla sinistra agli oggetti sulla destra per risolvere questo ombroso enigma. Altre carote, per favore...

Il pezzo mancante: una serie di tasselli, alcuni tipo domino, altri con immagini e simboli, viene visualizzata con uno o più tasselli mancanti. Il tuo compito è riempire gli spazi vuoti con una mossa valida.

Abbina la forma: quali forme sono state tolte direttamente dalla griglia sulla sinistra dello schermo e quali sono solo dei falsi colorati?

MEMORIA

Scopri la carta: ecco un gioco per tutti i patiti delle carte! Una serie di carte da gioco viene visualizzata sullo schermo e poi ricompare con una o più carte coperte. Il tuo compito è ricordare quelle mancanti.

Puzzle: viene visualizzato un puzzle con uno o più pezzi evidenziati. Dovrai identificare i pezzi evidenziati quando scompaiono il puzzle.

Memoria di ferro: presto, chiamate la disinfestazione! Due gruppi di insetti o di pesci vengono visualizzati a turno; devi decidere quale gruppo contiene più elementi.

Suoni in sequenza: viene riprodotta una sequenza di rumori, ciascuno rappresentato da un animale o da un oggetto animati. Devi ripetere la sequenza selezionando le animazioni nel giusto ordine. Facile, no?

ANALISI

Labirinto: viene visualizzato un labirinto con più ingressi; quale sentiero conduce al premio nel centro?

Prova di forza: diversi veicoli mettono alla prova la loro forza in un "tiro alla fune". Devi decidere quale veicolo ha maggiore potenza di tiro.

Conta le forme: sullo schermo vengono visualizzate diverse forme e tu devi contarle. Dovrai usare le dita per rispondere alle domande, quindi ricordati di tirarti via i calzini...

Intersezioni: vengono visualizzate delle forme con delle sezioni annerite; il tuo compito è identificare queste sezioni mancanti. Adorerai questo pazzerello colorato... e anche il gioco non è male!

CALCOLO

Maggioranza: sulla sinistra dello schermo viene visualizzata una serie di immagini e il tuo compito è determinare quale compare più spesso. Muovi quelle dita!

In somma: sulla sinistra dello schermo viene visualizzata una serie di oggetti. Devi selezionare due risposte che sommate danno il numero totale degli oggetti in quell'insieme.

Macchia d'inchiostro: sullo schermo viene visualizzata una cifra. Tuttavia, una parte consistente di essa è stata coperta. Il tuo compito è capire qual è il numero o il simbolo mancante.

La fetta mancante: la spia delle torte! Una serie di alimenti viene visualizzata sullo schermo e il tuo compito è calcolare la frazione che è rimasta sul piatto. Oh cielo, ho fame... Chiamate il catering!

MODALITÀ DI GIOCO

Che tu stia partecipando a un Test, esercitando il cervello con la modalità Allenamento, affrontando un'impegnativa Sfida o fronteggiando tutti i concorrenti in un brutale Scontro di cervelli, ecco come dovrai iniziare il tuo allenamento con **Buzz!™: InegnaMente**.

ALLENAMENTO

Seleziona "Allenamento" nel Menu principale per una sessione di esercizi di 60 secondi.

Evidenzia una categoria sulla sinistra della schermata Seleziona una categoria di allenamento per monitorare le tue performance recenti nel grafico Cronologia allenamenti e preparati a superare il tuo record. Alle prestazioni migliori vengono assegnate stelle di bronzo, d'argento e d'oro.

La modalità Allenamento comprende 16 minigiochi suddivisi in quattro categorie con tre livelli di difficoltà per ciascuna categoria. All'inizio tutti i minigiochi e le categorie sono sbloccate al livello Facile. Per sbloccare il livello di difficoltà successivo di una partita, è necessario ottenere una stella nel livello corrente.

COME INIZIARE UN ALLENAMENTO

Per iniziare la tua routine di Allenamento, seleziona l'icona Allenamento nel Menu principale, quindi scegli una categoria nella parte sinistra dello schermo. Sulla destra vengono indicate le tue performance migliori e le stelle che hai guadagnato in ciascuna partita. Seleziona un minigioco e premi il tasto . Infine, seleziona un livello di difficoltà (i punteggi migliori ottenuti fino a quel momento in quella partita sono visualizzati sulla parte destra dello schermo) e premi il tasto . Completa la partita per visualizzare i tuoi risultati e il punteggio ottenuto; potrai inoltre vedere se hai ottenuto delle stelle o dei Premi del Cervellone.

TEST

Tutti i nuovi studenti dovrebbero fare un Test per ottenere un punteggio iniziale di energia cerebrale prima di affrontare la loro routine di allenamento.

I Test misurano la tua energia cerebrale globale in quattro categorie. Ogni angolo del tuo cervello verrà messo alla prova in un esame della durata di quattro minuti e Buzz ti mostrerà a quali aree dovrai dedicarti con più attenzione.

Alla fine di ogni Test, scopri quale apparecchio elettrico può essere alimentato con la tua energia cerebrale (misurata in kJ). Se il risultato è un regolatore di peli per il naso, allora dovrai proseguire con un'altra sessione di Allenamento!

Torna con regolarità al laboratorio di Buzz per controllare quali sono i progressi del tuo cervello.

COME AFFRONTARE UN TEST

Per sottoporerti a un Test, seleziona l'icona Test nel Menu principale, quindi premi il tasto . Completa i quattro minigiochi (ognuno selezionato a caso da ciascuna categoria) per visualizzare il tuo punteggio in ciascuno di essi, insieme alla tua energia cerebrale. Le performance eccezionali otterranno inoltre gli agognati Premi del Cervellone!

SFIDA

Sei pronto a passare a un livello superiore? Beh, Buzz ama mettere alla prova i suoi studenti, quindi ha aggiunto una difficoltà ai giochi nella modalità Allenamento. Le Sfide possono essere sbloccate guadagnando stelle nella modalità Allenamento: evidenzia una Sfida bloccata per scoprire come sbloccarla. Completale alla perfezione per vincere stelle, ottenere punteggi alti... e guadagnarti l'ammirazione del conduttore più famoso del mondo.

COME AFFRONTARE UNA SFIDA

Per iniziare una Sfida, seleziona l'icona Sfida nel Menu principale e premi il tasto , quindi seleziona una Sfida sbloccata.

NOTA: per scoprire come sbloccare una Sfida bloccata, evidenzia una delle icone che contengono un lucchetto; la spiegazione di come quella Sfida possa essere sbloccata verrà visualizzata nella parte inferiore dello schermo.

TIPI DI SFIDA

Puoi affrontare 15 Sfide in tutte e quattro le categorie. Ci sono quattro tipi di Sfida:

Sopravvivenza: inizialmente hai a disposizione 20 secondi per completare queste Sfide; tuttavia, ogni risposta corretta ti darà del tempo extra. Man mano che le domande diventano più difficili, il tempo che puoi guadagnare diminuisce, quindi cerca di essere veloce!

Sequenza Vincente: rispondi correttamente a delle domande in sequenza per guadagnare una quantità di punti sempre crescente. Tuttavia, ogni risposta sbagliata riduce il numero di punti a disposizione nella domanda seguente, quindi l'obiettivo è semplice: non sbagliarne nemmeno una!

Resistenza: queste maratone mentali mettono davvero alla prova la tua abilità di mantenere alto il livello di concentrazione. Devi resistere a quattro minuti di bombardamenti cerebrali con tutti e quattro i giochi di ogni categoria.

Mutante: non c'è tempo da perdere in questa sfida mutante perché il tipo di gioco cambia nel giro di pochi secondi. Prima di pensare alla risposta giusta, devi cercare di capire cosa ti viene chiesto nelle domande!

SCONTRO DI CERVELLI

Il tuo cervello sta diventando troppo grosso per i tuoi amici e parenti? Beh, è ora di sfoggiare la tua destrezza affrontando i tuoi cari in una sfida cerebrale a turno. A ogni Scontro di cervelli possono partecipare fino a sei persone con un unico sistema PSP®.

COME INIZIARE UNO SCONTRO DI CERVELLI

Per iniziare uno Scontro di cervelli, seleziona l'icona Scontro di cervelli nel Menu principale e premi il tasto . Premi , ,  o  per scegliere il numero di giocatori e il livello di difficoltà e per decidere quali categorie e giochi vuoi affrontare, quindi premi il tasto  per confermare. Infine, ogni giocatore deve inserire il proprio nome tramite la tastiera virtuale.

Ciascun giocatore deve quindi giocare a turno ogni round dello scontro, passando il sistema PSP® al giocatore successivo quando segnalato sullo schermo. I progressi di gioco vengono riepilogati dopo ciascun round e alla fine dello scontro potrai vedere qual è la tua posizione rispetto ad amici e familiari: più cervello hai, migliore sarà il tuo punteggio!

PREMI DEL CERVELLONE

Alcuni collezionano francobolli o figurine, ma per gli aspiranti geni c'è solo un articolo che vale la pena collezionare: i Premi del Cervellone. Ci sono 18 premi prestigiosi a disposizione durante la partita, ciascuno assegnato per un brillante obiettivo raggiunto.

Per scoprire cosa devi fare per ottenerli, premi , ,  o  nella schermata Premi del Cervellone e seleziona un premio evidenziato. Ciascuno di essi comprende una descrizione nella parte inferiore della schermata che ti spiegherà cosa devi fare per ottenerlo.

OPZIONI

Attiva o disattiva la funzione di salvataggio automatico, scegli un'altra lingua, carica dati precedentemente salvati sul Memory Stick Duo™ o salva i dati attuali sul Memory Stick Duo™.

DEUTSCH

TRAINIEREN SIE IHRE GRAUEN ZELLEN

Hallo und herzlich willkommen bei **Buzz!™: Das Logik-Quiz**.

Haben Sie sich jemals gefragt, wie es wohl wäre, wenn Sie mal so unglaublich schlau wären wie ich? Haben Sie manche Antworten in meiner allseits bekannten und beliebten Quizshow schon sprachlos gemacht? Diese Zeiten sind jetzt vorbei, denn Professor Buzz bringt ab sofort Ihr schwächelndes Gehirn mit dem ultimativen Training wieder auf Vordermann.

Ich habe höchstpersönlich 16 unterhaltsame und spannende Minispiele vorbereitet, die vier Kategorien abdecken, mit denen alle vier Ecken Ihres Gehirns gefordert werden. Durch gute Leistungen steigern Sie Ihre Geisteskraft, heimsen Wissenschaftspreise ein und schalten Herausforderungen frei. Und wenn ich Ihr Oberstübchen kampfbereit gemacht habe, lasse ich Sie in Gripsschlachten auf Ihre Freunde los!

Eines Tages könnten es meine Schlaumeier-Azubis dann so weit wie ich bringen – wenn auch ohne diesen umwerfenden Charme und das höllisch gute Aussehen! Wo war ich stehengeblieben? Ach so, ja: Los, ziehen Sie den Laborkittel an und erforschen Sie mit mir die hintersten Winkel Ihres Verstandes.

Ach, und hören Sie gefälligst auf, mit dem Bunsenbrenner herumzuspielen – das ist kein Spielzeug!

MEMORY STICK DUO™

Um Ihre Spieleinstellungen und Ihren Spielfortschritt zu speichern, stecken Sie einen Memory Stick Duo™ in den Memory Stick Duo™-Steckplatz des PSP™-Systems ein. Gespeicherte Spieldaten lassen sich von diesem oder einem beliebigen anderen Memory Stick Duo™ mit zuvor gespeicherten „**Buzz!™: Das Logik-Quiz**“-Spieldaten laden. Vergewissern Sie sich vor Spielbeginn, dass ausreichend freier Speicherplatz auf Ihrem Memory Stick Duo™ vorhanden ist.

Buzzl™: Das Logik-Quiz verwendet eine automatische Speicherfunktion. Bitte entfernen Sie den Memory Stick Duo™ nicht und schalten Sie das PSP™-System nicht aus, wenn die Memory Stick Duo™-Kontroll-Leuchte blinkt oder das Symbol für die automatische Speicherfunktion auf dem Bildschirm angezeigt wird.

HINWEIS: Wie viel freier Speicherplatz zum Speichern der **Buzzl™: Das Logik-Quiz**-Daten mindestens benötigt wird, hängt von der Kapazität des eingesteckten Memory Stick Duo™ ab.

WIRELESS-(WLAN)-FUNKTIONEN

Mit Software-Titeln, die die Wireless-(WLAN)-Funktion unterstützen, können Sie über eine Verbindung zu einem Wireless Local Area Network (WLAN) mit anderen PSP™-Systemen kommunizieren, Daten herunterladen und gegen andere Spieler antreten.



AD-HOC-MODUS

Der Ad-hoc-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, über die zwei oder mehr individuelle PSP™-Systeme direkt miteinander kommunizieren können.



GAME SHARING

Einige Software-Titel ermöglichen Game Sharing, mit dessen Hilfe der Benutzer bestimmte Spielfunktionen mit anderen Benutzern teilen kann, die kein PSP™-Game in ihr PSP™-System eingelegt haben.



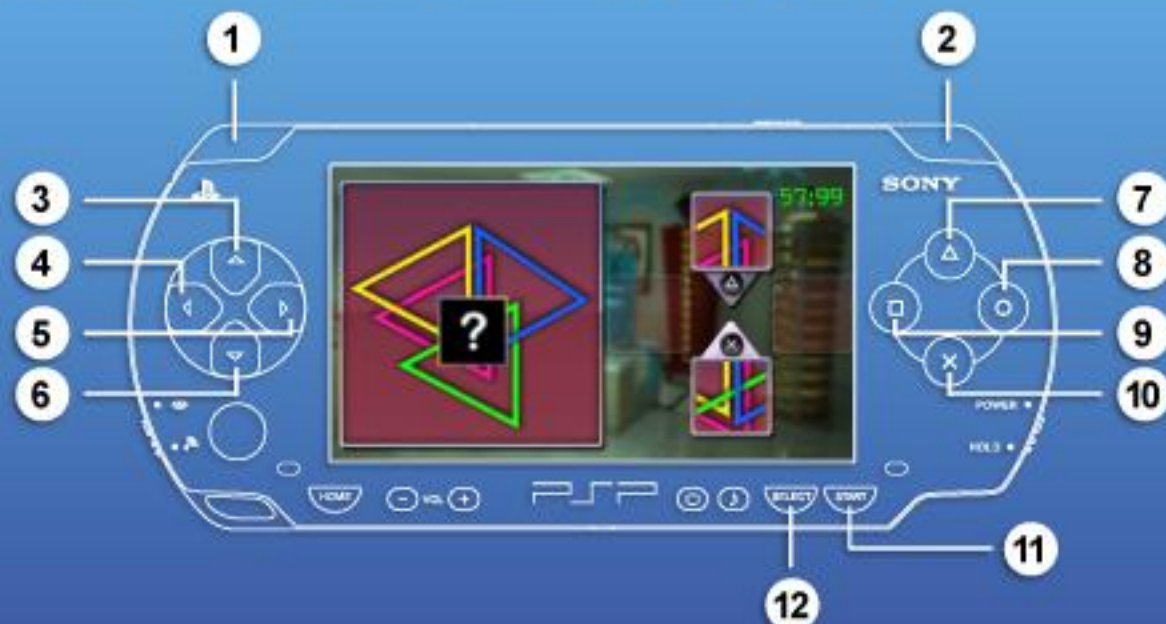
INFRASTRUKTUR-MODUS

Der Infrastruktur-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, mit der sich ein PSP™-System über einen Wireless-(WLAN)-Access-Point (ein Gerät zur Verbindung zu einem kabellosen Netzwerk) mit einem Netzwerk verbinden lässt. Um auf die Funktionen des Infrastruktur-Modus zugreifen zu können, sind weitere Dinge notwendig: ein Abonnement eines Internet-Service-Providers, ein Netzwerkgerät (z. B. ein Wireless-ADSL-Router), ein Wireless-(WLAN)-Access-Point und ein PC. Weitere Informationen und Einzelheiten zum Einrichten des Gerätes finden Sie im Benutzerhandbuch Ihres PSP™-Systems.

HINWEIS: **Buzzl™: Das Logik-Quiz** unterstützt keine der oben genannten Wireless-(WLAN)-Funktionen.

RICHTUNGSTASTEN – BEWEGUNG

In dieser Anleitung werden ↑, ↓, ←, → usw. ausschließlich dazu verwendet, die Richtung der Richtungstasten zu bezeichnen, wenn nicht anders angegeben.



- 1 L-Taste
- 2 R-Taste
- 3 ↑-Taste
- 4 ←-Taste
- 5 →-Taste
- 6 ↓-Taste

- 7 △-Taste
- 8 ○-Taste
- 9 □-Taste
- 10 ×-Taste
- 11 START-Taste
- 12 SELECT-Taste

STEUERUNG

Um in **Buzz!™: Das Logik-Quiz** in den Menüs zu navigieren, drücken Sie , ,  oder , um eine Option zu markieren, und anschließend zur Bestätigung die -Taste. Um zur vorherigen Menüanzeige zurückzukehren, drücken Sie die -Taste. Drücken Sie in den Spielen die , , - oder -Taste, um die jeweiligen Fragen zu beantworten.

VOR SPIELBEGINN

Beim Start erscheint zuerst der Bildschirm Sprache auswählen. Wählen Sie Ihre Sprache aus, und drücken Sie die -Taste, um zum Titelschirm zu gelangen. Drücken Sie die START-Taste, um den Bildschirm Registrierung aufzurufen. Um Ihre grauen Zellen zu trainieren, wählen Sie ein zuvor erstelltes Profil aus und drücken die -Taste, um ins Hauptmenü zu gelangen.

Wenn Sie **Buzz!™: Das Logik-Quiz** zum ersten Mal spielen, müssen Sie ein neues Profil erstellen. Um sich als Schüler von Buzz zu registrieren, wählen Sie einen freien Speicherplatz auf der linken Seite des Bildschirms Registrierung aus, geben Ihren Profilnamen mithilfe der Bildschirmtastatur ein und wählen „Ende“ aus. Entscheiden Sie anschließend, ob Sie die automatische Speicherfunktion des Spiels aktivieren möchten. Sie können bis zu vier Profile auf einmal speichern, sodass Sie Ihre Geisteskraft leicht mit der Ihrer Freunde oder Ihrer Familie messen können! Um ein erstelltes Profil zu löschen, markieren Sie es und drücken die -Taste.

HINWEIS: In **Buzz!™: Das Logik-Quiz** können Sie direkt im Spiel keine Pause einlegen. Um ein Spiel zu beenden, drücken Sie die START-Taste und anschließend zur Bestätigung die -Taste. Der Spielstand und die Preise, die Sie in diesem Spiel gewonnen haben, gehen dabei verloren.

VERWENDUNG DER BILDSCHIRMTASTATUR

Über die Bildschirmtastatur können Sie Ihren Profilnamen sowie die Kandidatennamen für die Gripsschlacht eingeben. Sie sollte wie folgt verwendet werden:

- Zur Eingabe eines Buchstabens markieren Sie ihn und drücken dann die -Taste.
- Wenn Sie einen Buchstaben löschen möchten, markieren Sie „Entf“ und drücken die -Taste.
- Um einen Namen zu bestätigen, markieren Sie „Ende“ und drücken dann die -Taste.

HAUPTMENÜ



Drücken Sie **↑**, **↓**, **←** oder **→**, um Training, Test, Herausforderung, Gripsschlacht, Wissenschaftspreise oder Optionen zu markieren, und drücken Sie zur Bestätigung die **X**-Taste.

DER SPIELBILDSCHIRM



SPIELVERLAUF

Jedes Minispiel in **Buzz!™: Das Logik-Quiz** wurde von Buzz höchstpersönlich entwickelt, um alle vier Ecken Ihres Gehirns zu fordern. Es gibt vier Kategorien – Beobachtung, Gedächtnis, Analyse und Berechnung –, die jeweils in vier unterschiedliche Spiele unterteilt sind. Sehen Sie sich unten die Kurzanleitung von Buzz an, um Ihrem Gehirn einen Vorsprung zu verschaffen.

MINISPIELE

Im Folgenden können Sie sehen, worauf sich Ihr Gehirn bei den verschiedenen Spielen gefasst machen muss.

BEOBACHTUNG

Pärchenwahl: Finden Sie die Paare auf der linken Seite des Bildschirms und zeigen Sie, dass Sie in diesem Doppel mehr als nur einen Treffer einfahren können.

Passform: Können Sie im Dunkeln sehen? Verbinden Sie die Umrisse auf der linken Seite mit den Gegenständen auf der rechten, um dieses dunkle Rätsel zu lösen. Vielleicht helfen ein paar Karotten...

Verbindungsstück: Zu sehen ist eine Reihe Kacheln, von denen manche wie Dominosteine aussehen und andere Bilder oder Symbole zeigen. In der Reihe fehlen eine oder mehrere Kacheln. Ihre Aufgabe ist es, die Lücke(n) mit einem korrekten Zug zu schließen.

Farbenpuzzle: Welche Muster wurden direkt vom Gitter auf der linken Seite des Bildschirms entnommen, und welche sind nur farbenfrohe Fälschungen?

GEDÄCHTNIS

Kartenrätsel: Ein Spiel für Kartenspieler! Auf dem Bildschirm erscheint eine Reihe Spielkarten, die erneut angezeigt wird, jedoch mit einer oder mehreren umgedrehten Karten. Versuchen Sie sich zu erinnern, welche fehlen.

Puzzleteile: Es wird ein Puzzle mit einem oder mehreren markierten Teilen angezeigt. Identifizieren Sie die markierten Teile, wenn das Puzzle verschwindet.

Schnellzähler: Schnell, den Kammerjäger! Abwechselnd werden zwei Gruppen von Insekten oder Fischen angezeigt, und Sie müssen entscheiden, welche Gruppe größer ist.

Tonfolge: Es wird eine Reihe von Tönen abgespielt, von denen jeder von einem animierten Tier oder Objekt repräsentiert wird. Sie müssen die Folge wiederholen, indem Sie die entsprechenden Animationen in der korrekten Reihenfolge auswählen. Hört sich einfach an?

ANALYSE

Pfadfinder: Ein Irrgarten mit mehreren Eingängen wird angezeigt – welcher Pfad führt zum Preis in der Mitte?

Tauziehen: Verschiedene Fahrzeuge testen gegenseitig ihre Stärke in einem „Tauziehen“. Tippen Sie, welches Fahrzeug über die größere Zugkraft verfügt.

Formenzähler: Auf dem Bildschirm wird eine Anzahl von Formen angezeigt, und Sie müssen sie zählen. Wenn Sie dafür Ihre Finger brauchen, sollten Sie vorher Ihre Socken ausziehen ...

Kreuz & Quer: Verschiedene Formen werden angezeigt, bei denen einzelne Bereiche verdeckt sind – und Sie müssen die fehlenden Stücke identifizieren. Sie werden dieses bunte Rätsel lieben ... Fast so sehr, wie Sie mich lieben!

BERECHNUNG

Mehrheit: Auf der linken Bildschirmseite werden verschiedene Bilder angezeigt, und Sie sollen herausfinden, welches am häufigsten angezeigt wird. Finger ... an die Arbeit!

Abrechnung: Auf der linken Bildschirmseite wird eine Anzahl von Gegenständen in verschiedenen Mustern angezeigt. Und Sie müssen zwei Antworten auswählen, die die Summe aller Gegenstände im Muster ergeben.

Tintenklecks: Auf dem Bildschirm wird eine Summe angezeigt. Ein wichtiger Teil von ihr ist jedoch verdeckt. Ihre Aufgabe ist, die fehlende Zahl oder das fehlende Symbol herauszufinden.

Portionenraten: Es gibt Kuchen! Auf dem Bildschirm werden verschiedene Lebensmittel angezeigt, und Sie müssen den Anteil berechnen, der auf der Platte übrig bleibt. Oh Mann, bin ich hungrig – kann mal jemand den Pizzaservice anrufen?

SPIELMODI

Ob Sie nun an einem Test teilnehmen, Ihr Gehirn im Training auf Trab halten, eine knifflige Herausforderung lösen oder es in einer brutalen Gripsschlacht mit anderen Spielern aufnehmen – für all das benötigen Sie das **Buzz!™: Das Logik-Quiz-Training**.

TRAINING

Wählen Sie im Hauptmenü „Training“, um ein 60-Sekunden-Training Ihrer grauen Zellen zu starten.

Markieren Sie eine Kategorie auf der linken Seite des Bildschirms Trainingskategorie wählen, um Ihre jüngsten Leistungen im Diagramm Trainingsentwicklung anzuzeigen, und brechen Sie Ihren eigenen Rekord. Gute Leistungen werden mit Bronze-, Silber- und Goldsternen belohnt.

Der Modus Training umfasst 16 Minispiele in vier Kategorien mit drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden für jede Kategorie. Zu Beginn sind alle Minispiele auf dem Schwierigkeitsgrad Leicht freigeschaltet. Um den nächsten Schwierigkeitsgrad für ein Spiel freizuschalten, müssen Sie im aktuellen Schwierigkeitsgrad einen Stern gewinnen.

TRAINING STARTEN

Um Ihr Training zu starten, wählen Sie im Hauptmenü das Symbol Training und anschließend auf der linken Bildschirmseite eine Kategorie. Auf der rechten Seite sind Ihre besten Leistungen und Ihre Sterne hervorgehoben, die Sie in jedem Spiel gewonnen haben. Wählen Sie ein Minispiel, und drücken Sie die -Taste. Wählen Sie abschließend einen Schwierigkeitsgrad – die höchsten erreichten Punktzahlen für dieses Spiel werden auf der rechten Seite des Bildschirms angezeigt –, und drücken Sie die -Taste. Schließen Sie das Spiel ab, um Ihre Ergebnisse, die Einstufung Ihrer Geisteskraft und Ihre Ausbeute an Sternen oder Wissenschaftspreisen zu sehen.

TEST

Alle neuen Schüler sollten vor Beginn des Trainings an einem Test teilnehmen, um eine erste Einstufung Ihrer Geisteskraft zu erhalten.

In einem Test wird Ihre allgemeine Geisteskraft in allen vier Kategorien getestet. Jede Ecke Ihres Gehirns wird einer vierminütigen Prüfung unterzogen, und Buzz sagt Ihnen dann, welche Bereiche besonderer Förderung bedürfen.

Finden Sie nach dem Ende jedes Tests heraus, welches Elektrogerät Sie mit Ihrer Geisteskraft – gemessen in kJ – antreiben können. Wenn es bei Ihnen nur zum Schneiden der Nasenhaare reicht, sollten Sie wieder ins Training gehen!

Schauen Sie immer mal wieder bei Buzz im Labor vorbei, um zu sehen, welche Fortschritte Ihr Gehirn macht.

EINEN TEST ABSOLVIEREN

Um einen Test zu absolvieren, wählen Sie im Hauptmenü das Symbol Test und drücken die -Taste. Spielen Sie die vier Minispiele durch – die jeweils zufällig aus jeder der vier Kategorien ausgewählt werden –, und lassen Sie sich anzeigen, wie viele Punkte Sie in

Jedem Spiel erreicht haben und wie Ihre Geisteskraft eingestuft wird. Für außergewöhnliche Leistungen erhalten Sie begehrte Wissenschaftspreise!

HERAUSFORDERUNG

Sind Sie bereit für die nächste Stufe? Buzz möchte seine Schüler auf die Probe stellen, daher hat er in seinen Trainings-Spielen eine Wendung eingebaut. Herausforderungen können freigeschaltet werden, indem Sie im Training Sterne gewinnen – markieren Sie eine gesperrte Herausforderung, um herauszufinden, wie sie freigeschaltet werden kann. Meistern Sie jedes Spiel mit Bravour, um Sterne zu gewinnen, und tragen Sie sich in die Highscore-Liste ein ... und verdienen Sie sich die Bewunderung des besten Showmasters der Welt!

EINE HERAUSFORDERUNG ANNEHMEN

Um eine Herausforderung zu starten, wählen Sie im Hauptmenü das Symbol Herausforderung, drücken die -Taste und wählen anschließend eine freigeschaltete Herausforderung.

HINWEIS: Um zu erfahren, wie sich eine gesperrte Herausforderung freischalten lässt, markieren Sie eines der Symbole mit einem Schloss. Daraufhin wird unten auf dem Bildschirm eine Beschreibung angezeigt, wie diese Herausforderung freigeschaltet werden kann.

HERAUSFORDERUNGS-Arten

Sie können 15 Herausforderungen aus allen vier Kategorien annehmen. Es gibt vier Arten der Herausforderung:

Überleben: Zu Beginn haben Sie 20 Sekunden Zeit, um diese Herausforderungen zu absolvieren – und für jede richtige Antwort erhalten Sie mehr Zeit. Wenn die Fragen schwieriger werden, wird die Zeit, die Sie gewinnen können, immer weniger, also sehen Sie zu, dass Sie mithalten können!

Gewinnserie: Beantworten Sie mehrere Fragen in Folge korrekt, um immer höhere Punkte zu erzielen. Allerdings reduziert jede falsche Antwort die Punkte, die bei der nächsten Frage zu gewinnen sind. Das Ziel lautet also: Geben Sie keine falsche Antwort!

Ausdauer: Dieser Gehirnarathon testet Ihre Konzentrationsfähigkeit auf Herz und Nieren. Sie brauchen sie für vierminütige Gehirn-Bombardments, die alle vier Spiele in jeder Kategorie abdecken.

Wechsel: Bei dieser Herausforderung bleibt keine Zeit, um sich auszuruhen, da sich die Spielart alle paar Sekunden ändert. Bevor Sie über die richtige Antwort nachdenken, müssen Sie erst einmal herausbekommen, wonach überhaupt gefragt wird!

GRIPSSCHLACHT

Zweifeln Ihre Freunde und Ihre Familie an Ihren geistigen Fähigkeiten? Dann wird es höchste Zeit, die Fitness Ihrer grauen Zellen einmal vorzuführen, indem Sie Ihre Liebsten zu einer Reihum-Gripsschlacht einladen. Bei einer Gripsschlacht können bis zu sechs Spieler mit einem einzigen PSP™-System teilnehmen.

GRIPSSCHLACHT BEGINNEN

Um eine Gripsschlacht zu beginnen, wählen Sie im Hauptmenü das Symbol Gripsschlacht und drücken die -Taste. Drücken Sie , ,  oder , um die Anzahl der Spieler und den Schwierigkeitsgrad auszuwählen und zu entscheiden, welchen Kategorien und Spielen Sie sich stellen möchten. Drücken Sie anschließend zur Bestätigung die -Taste. Schließlich muss jeder Spieler noch seinen Namen über die Bildschirmtastatur eingeben.

Die Gripsschlacht wird dann reihum von jedem Spieler in einzelnen Runden geschlagen, indem jeder einzelne Spieler das PSP™-System an den nächsten Spieler weitergibt, wenn er auf dem Bildschirm dazu aufgefordert wird. Der Spielstand wird nach jeder Runde zusammengefasst, und am Ende der Schlacht können Sie sehen, auf welchem Platz Sie im Vergleich zu Ihren Freunden und Ihrer Familie landen – je größer das Gehirn, desto größer die Punktzahl!

WISSENSCHAFTSPREISE

Manche Leute sammeln Briefmarken oder kleine Porzellanfiguren, aber für angehende Eierköpfe gibt es nur ein wahres Sammelgebiet: Wissenschaftspreise. Im Spiel können 18 prestigeträchtige Preise gewonnen werden; jeder steht für einen anderen Bereich, der erfolgreich bewältigt wurde.

Um herauszufinden, was Sie dafür leisten müssen, drücken Sie im Bildschirm Wissenschaftspreise , ,  oder , um eine markierte Auszeichnung auszuwählen. Zu jeder Auszeichnung erhalten Sie unten auf dem Bildschirm eine Beschreibung, was Sie für diese Auszeichnung leisten müssen.

OPTIONEN

Schalten Sie die automatische Speicherfunktion ein oder aus, wählen Sie eine andere Sprache aus, laden Sie Daten vom Memory Stick Duo™ oder speichern Sie Daten auf dem Memory Stick Duo™.

ESPAÑOL

ES HORA DE ENTRENAR LA MENTE

¡Bienvenidos a **Buzz!™: Cerebros en acción**.

¿Alguna vez os habéis preguntado cómo será tener un intelecto tan asombroso como el de un servidor? ¿Os anonadan las preguntas formuladas en mis archiconocidos concursos? Bueno, pues no le deis más vueltas: el profesor Buzz ha venido para poner os las pilas con el entrenamiento más feroz para vuestra sesera oxidada.

He preparado 16 entretenidos y educativos minijuegos, divididos en cuatro categorías, para encender hasta la última bombilla de vuestro cerebro. Si lo hacéis bien, aumentaréis vuestra capacidad cerebral, ganaréis premios Cerebritito y desbloquearéis duras pruebas. Y, amigos, una vez que vuestra materia gris esté en forma, ¡podréis competir con vuestros amigos en Batallas cerebrales sin restricciones!

Así es, aprendices de lumbrera: algún día seréis como yo, ¡aunque no gozaréis ni de mi encanto ni de mi arrebatador atractivo! Bueno, ¿por dónde iba...? Ah, sí, poneos la bata de laboratorio y acompañadme para multiplicar vuestra capacidad cerebral al estilo de Buzz.

Ah, y nada de jugar con el quemador Bunsen... No es un juguete.

MEMORY STICK DUO™

Para guardar la configuración y el progreso del juego, inserta un Memory Stick Duo™ en la ranura para Memory Stick Duo™ del sistema PSP®. Puedes cargar los datos guardados desde el mismo Memory Stick Duo™ o desde cualquier otro Memory Stick Duo™ que contenga datos guardados de **Buzz!™: Cerebros en acción**. Comprueba que hay suficiente espacio libre en el Memory Stick Duo™ antes de empezar a jugar.

Buzz!™: Cerebros en acción utiliza la función de autoguardado. No extraigas el Memory Stick Duo™ ni apagues el sistema PSP® cuando el indicador del Memory Stick Duo™ parpadee o cuando el icono de autoguardado aparezca en pantalla.

NOTA: la cantidad mínima de espacio libre necesario para guardar datos de **Buzz!™: Cerebros en acción** puede variar en función de la capacidad del Memory Stick Duo™ que tengas insertado.

FUNCIONES INALÁMBRICAS (WLAN)

Los títulos de software que admiten funcionalidad inalámbrica (WLAN) permiten comunicar varios sistemas PSP® entre sí, descargar datos y competir contra otros jugadores mediante una conexión a una red de área local inalámbrica (WLAN).



MODO AD HOC

El Modo Ad hoc es una función inalámbrica (WLAN) que permite a dos o más sistemas individuales PSP® comunicarse directamente entre sí.



COMPARTIR JUEGO

Algunos títulos de software incluyen las funciones de Compartir juego, que permiten al usuario compartir características de juego específicas con otros usuarios que no tengan un PSP®Game en su sistema PSP®.



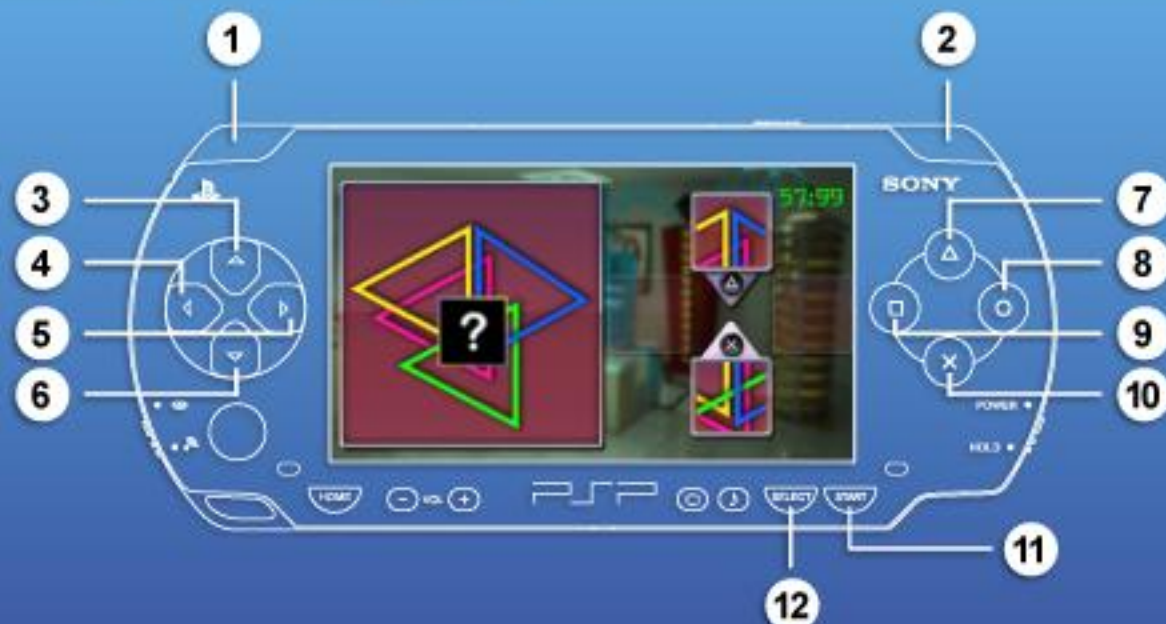
MODO INFRAESTRUCTURA

El Modo infraestructura es una función de conexión inalámbrica (WLAN) que permite conectar el sistema PSP® a una red a través de un Punto de acceso inalámbrico (WLAN) (dispositivo que se utiliza para conectarse a una red inalámbrica). Para acceder a las funciones del Modo infraestructura, se necesitan varios elementos adicionales, como una suscripción a un proveedor de servicios de internet o ISP, un dispositivo de red (como un router ADSL inalámbrico), un punto de acceso inalámbrico (WLAN) y un ordenador. Para obtener más información y detalles sobre la configuración, consulta el manual de instrucciones del sistema PSP®.

NOTA: Buzz!™: Cerebros en acción no es compatible con ninguna de las funciones inalámbricas (WLAN) mencionadas.

BOTONES DE DIRECCIÓN: MOVIMIENTO

En este manual solo se utiliza ↑, ↓, ←, → etc., para indicar la dirección de los botones de dirección, a menos que se indique otra cosa.



- 1 botón
- 2 botón
- 3 botón
- 4 botón
- 5 botón
- 6 botón

- 7 botón
- 8 botón
- 9 botón
- 10 botón
- 11 botón START (inicio)
- 12 botón SELECT (selección)

CONTROLES

Para navegar por los menús de **Buzz!™: Cerebros en acción**, pulsa ↑, ↓, ← o → para resaltar una opción y el botón X para confirmar. Para volver a la pantalla de menú anterior, pulsa el botón ⌂. Cuando juegues a un juego, pulsa el botón ⌂, el botón X, el botón X o el botón A para responder a las preguntas.

INICIO

La primera pantalla que se muestra es la de Selección de idioma. Elige el idioma y pulsa el botón X para acceder a la pantalla de inicio. Pulsa el botón START para acceder a la pantalla de Registro. Para empezar a estrujarte el cerebro, elige un perfil existente y pulsa el botón X para acceder al Menú principal.

Si es la primera vez que juegas a **Buzz!™: Cerebros en acción**, debes crear un perfil nuevo. Para registrarte como alumno de Buzz, selecciona una ranura de guardado vacía en la parte izquierda de la pantalla de Registro, introduce el nombre de tu perfil con el teclado virtual y selecciona "Fin". Después decide si activar o no la función de autoguardado. Es posible guardar hasta cuatro perfiles a la vez. ¡Así podrás comparar fácilmente tu capacidad cerebral con la de tus familiares y amigos! Para borrar un perfil existente, resáltalo y pulsa el botón X.

NOTA: no se puede poner en pausa una partida de **Buzz!™: Cerebros en acción**. Para abandonarla, pulsa el botón START, y el botón X para confirmar. Perderás los avances y premios conseguidos durante esa partida.

USO DEL TECLADO VIRTUAL

Utiliza el teclado virtual para introducir el nombre de tu perfil y los nombres de los concursantes de Batalla cerebral. Se utiliza de la siguiente manera:

- Para escribir una letra, resáltala y pulsa el botón X.
- Para borrar una letra, resalta "Borrar" y pulsa el botón X.
- Para confirmar un nombre, resalta "Fin" y pulsa el botón X.

MENÚ PRINCIPAL



Pulsa ↑, ↓, ← o → para resaltar Entrenamiento, Examen, Desafío, Batalla cerebral, Premios Cerebrito u Opciones y confirma con el botón ×.

LA PANTALLA DE JUEGO



CÓMO JUGAR

El propio Buzz ha diseñado los minijuegos de **Buzz!**TM: **Cerebros en acción** para poner a prueba hasta la última de tus neuronas. Se dividen en cuatro categorías (Observación, Memoria, Análisis y Cálculo), cada una de las cuales se subdivide en cuatro juegos característicos. Consulta más adelante la guía rápida de Buzz para jugar con ventaja.

MINIJUEGOS

Estos son los distintos juegos a los que habrá de enfrentarse tu cerebro.

OBSERVACIÓN

Emparejar: Identifica las parejas de la izquierda de la pantalla y demuestra que esta prueba es pan comido para ti.

Reconocimiento de siluetas: ¿Puedes ver en la oscuridad? Empareja las siluetas de la izquierda con los elementos de la derecha para superar esta sombría prueba. Más zanahorias, por favor...

Enlace roto: Se muestra una cadena de piezas (unas similares a las del dominó y otras con imágenes y símbolos) en la que falta una o más. Tendrás que llenar los huecos con un movimiento válido.

Piezas de colores: ¿Qué formas faltan en la cuadrícula de la izquierda de la pantalla y cuáles son coloridos impostores?

MEMORIA

Cartas giradas: ¡Atención, tahúres! Primero se muestra una serie de naipes; después, vuelve a aparecer, pero con una o más cartas giradas. Se trata de recordar cuáles faltan.

Piezas de puzzle: Se muestra un rompecabezas con una o más piezas resaltadas. Hay que identificar las piezas resaltadas cuando el puzzle desaparece.

Cálculo fugaz: ¡Que venga la brigada antiplagas! Se muestran dos conjuntos de insectos o peces, uno detrás del otro, y tienes que decidir cuál es el más numeroso.

Sonidos encadenados: Se reproduce una secuencia de sonidos, cada uno de los cuales se representa con una animación de un animal o un objeto. Hay que repetir la secuencia seleccionando las distintas animaciones en el orden correcto. ¿Cómo te suena?

ANÁLISIS

Laberinto: Se muestra un laberinto con varias entradas; ¿qué camino lleva al premio del centro?

Cuestión de potencia: Distintos vehículos miden sus fuerzas tirando de una cuerda. Adivina qué vehículo tiene más potencia de tracción.

Cálculo de figuras: Se muestra una serie de figuras que hay que contar. No te olvides de quitarte los calcetines, porque tendrás que usar los dedos...

Intersección de figuras: Se muestran varias figuras a las que les faltan algunos pedazos que hay que identificar. Este colorido juego te va a encantar... ¡y además es bueno!

CÁLCULO

Mayoría: Se muestran varias imágenes a la izquierda de la pantalla y tienes que determinar cuál aparece más veces. ¡Ve calentando esos dedos!

Cuentas exactas: Se muestran varios objetos en distintos patrones a la izquierda de la pantalla. Tienes que seleccionar dos respuestas que equivalgan al total de objetos del patrón.

Cálculo manchado: Aparece una suma en pantalla. Sin embargo, una parte de la misma no se ve bien. Aquí tendrás que averiguar qué números o signos faltan.

Porciones: ¡Ñam, ñam! Se muestra una serie de alimentos y tienes que calcular qué fracción queda en el plato. Qué hambre, por Dios... ¡Que alguien llame al catering!

MODOS DE JUEGO

Ya estés en pleno Examen, ejercitando la sesera en el modo Entrenamiento, participando en un absorbente Desafío o compitiendo en una encarnizada Batalla cerebral, aquí se explica cómo afrontar los ejercicios de **Buzz!™: Cerebros en acción**.

ENTRENAMIENTO

Selecciona "Entrenamiento" en el Menú principal para ejercitar el cerebro durante 60 segundos.

Resalta una categoría a la izquierda de la pantalla. Elige una categoría de entrenamiento para ver tus últimos resultados en el gráfico de Historial de entrenamiento y prepárate para batir tu récord. Con buenos resultados puedes conseguir estrellas de bronce, plata y oro.

El modo Entrenamiento ofrece 16 minijuegos que se subdividen en cuatro categorías, cada una de las cuales presenta tres niveles de dificultad. Al empezar, todos los minijuegos y categorías son accesibles en el nivel Fácil. Para desbloquear el siguiente nivel de dificultad de un juego, hay que ganar una estrella en el nivel actual.

CÓMO EMPEZAR EL ENTRENAMIENTO

Para empezar el programa de Entrenamiento, selecciona el icono de Entrenamiento en el Menú principal y elige una categoría a la izquierda de la pantalla. Las mejores actuaciones y las estrellas ganadas en cada juego están resaltadas a la derecha. Selecciona el minijuego al que quieras jugar y pulsa el botón . Por último, elige un nivel de dificultad (las mejores puntuaciones conseguidas en ese juego se muestran a la derecha de la pantalla) y pulsa el botón . Completa el juego para ver tus resultados y la valoración de tu capacidad cerebral, y para saber si has ganado estrellas o premios Cerebro.

EXAMEN

Los alumnos nuevos deberían hacer un Examen para obtener una valoración inicial de su capacidad cerebral antes de someterse al programa de entrenamiento.

Los Exámenes miden la capacidad cerebral en las cuatro categorías. Tras una prueba de cuatro minutos, Buzz te indicará a qué áreas debes prestar más atención.

Al final de cada Examen se te indicará qué aparato eléctrico puedes poner en marcha con tu capacidad cerebral (medido en kJ). Si solo alcanzas a alimentar unas pinzas nasales, ¡tendrás que prolongar el Entrenamiento!

Visita a menudo el laboratorio de Buzz para consultar el progreso de tu cerebro.

CÓMO HACER UN EXAMEN

Para hacer un Examen, selecciona el icono de Examen del Menú principal y pulsa el botón . Completa los cuatro minijuegos (uno de cada categoría seleccionado al azar) para ver la puntuación conseguida en cada uno, así como la valoración de tu capacidad cerebral. ¡Además, si los resultados son excepcionales, obtendrás los codiciados premios Cerebrito!

DESAFÍO

¿Estás deseando mejorar? Pues bien, como a Buzz le gusta poner a prueba a sus alumnos, los juegos de Entrenamiento son un tanto especiales. Se pueden desbloquear Desafíos ganando estrellas en el modo Entrenamiento; resalta un Desafío bloqueado para saber cómo desbloquearlo. Si los clavas, ganarás estrellas, conseguirás altas puntuaciones y... la admiración del mejor presentador del mundo.

PARA ACEPTAR UN CHALLENGE

Para iniciar un Desafío, selecciona el icono de Desafío del Menú principal y pulsa el botón . Por último, selecciona un Desafío desbloqueado.

NOTA: para saber cómo desbloquear un Desafío bloqueado, resalta uno de los iconos que muestran un candado; en la parte inferior de la pantalla aparecerá una descripción de cómo desbloquear ese Desafío.

TIPOS DE DESAFÍO

Puedes afrontar 15 Desafíos en cuatro categorías. Hay cuatro tipos de Desafío:

Supervivencia: Al principio dispones de 20 segundos para superar los Desafíos; sin embargo, cada respuesta correcta te dará más tiempo. A medida que aumenta la dificultad de las preguntas, el tiempo que puedes ganar se reduce, ¡así que no te duermas!

Desafío intensivo: Si das respuestas correctas consecutivamente, la puntuación obtenida será cada vez mayor. No obstante, cada respuesta incorrecta reduce los puntos a ganar con la siguiente pregunta, así que haz lo siguiente: ¡aciértalas todas!

Resistencia: No hay nada como estas maratones mentales para trabajar tu capacidad de concentración. Tienes que entregarte al máximo durante los bombardeos mentales de cuatro minutos que abarcan cuatro juegos de cada categoría.

Cambiante: En este desafío cambiante no hay tiempo para dormirse en los laureles, porque el tipo de juego varía cada pocos segundos. Antes de pensar en la respuesta correcta, ¡primero tendrás que saber qué se está preguntando!

BATALLA CEREBRAL

¿Se te ha vuelto el cerebro demasiado bulboso para tu familia y tus amigos? Bueno, es momento de que hagas gala de tu habilidad mental enfrentándote a tus seres queridos en una batalla de seseras en el modo Pásala. Pueden participar hasta seis jugadores en una Batalla cerebral usando un único sistema PSP®.

COMENZAR UNA BATALLA CEREBRAL

Para comenzar una Batalla cerebral, selecciona el icono de Batalla cerebral del Menú principal y pulsa el botón . Pulsa , ,  o  para establecer el número de jugadores y el nivel de dificultad, así como para decidir en qué categorías y a qué juegos jugar; después, confirma pulsado el botón . Por último, cada jugador ha de introducir su nombre con el teclado virtual.

Los participantes jugarán por turnos las distintas rondas de la batalla y pasarán el sistema PSP® al siguiente jugador cuando así se les solicite en pantalla. Se hace un resumen de tu progreso después de cada ronda. Así, al final de la batalla, puedes ver qué puesto ocupas entre tus familiares y amigos. ¡A mayor cerebro, mayor puntuación!

PREMIOS CEREBRITO

Hay quien colecciona sellos o figuritas, pero las lumbreras en ciernes solo pueden coleccionar una cosa: premios Cerebrito. A lo largo del juego se pueden conseguir hasta 18 prestigiosos premios, cada uno de los cuales se concede por un logro excepcional.

Si quieres saber cómo se recompensa el sudor de tu frente, pulsa , ,  o  en la pantalla Premios Cerebrito para seleccionar un premio resaltado. En la parte inferior de la pantalla se detallará el procedimiento para conseguir cada uno de ellos.

OPCIONES

Activa o desactiva la función de autoguardado, cambia el idioma, carga datos guardados previamente en el Memory Stick Duo™ o guarda datos en el Memory Stick Duo™.